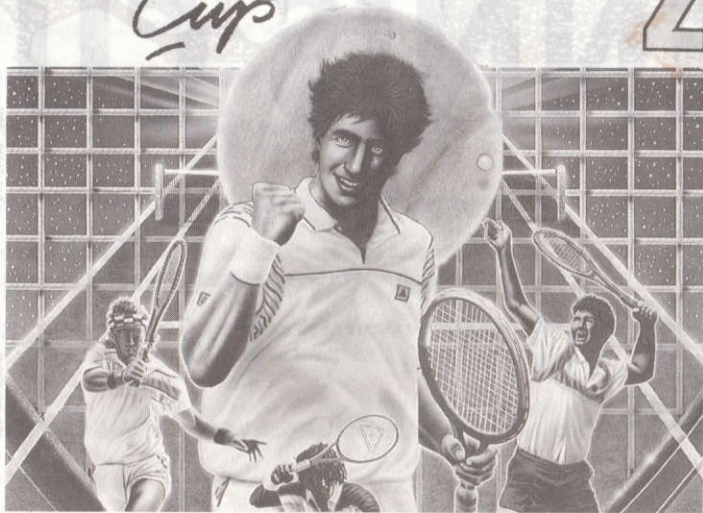


TENNIS *Cup*

2



TENNIS CUP 2

Français 1

English 20

TENNIS CUP II

Manuel

Vous venez d'acquérir un logiciel **LORICIEL** et nous vous en félicitons.

TENNIS CUP 2 a été développé dans le but de réaliser une réelle simulation de tennis plus qu'un simple jeu.

Ce logiciel a été spécialement conçu pour utiliser les nouvelles capacités de la GX 4000 et de la gamme CPC+ d'AMSTRAD.

L'animation, les graphismes, la programmation y sont abordés de façon complètement nouvelle.

32 adversaires sont prédéfinis, ayant chacun ses qualités propres mais aussi ses défauts et son style de jeu. De plus, un éditeur permet de créer soi-même l'adversaire que l'on souhaite affronter.

Le double écran, concept nouveau, permet à chaque joueur de se trouver au premier plan ce qui n'en désavantage aucun et vous permet de vous sentir vraiment à la place du tennisman.

Mais il est aussi possible de jouer avec un écran simple.

Tous les coups de tennis sont possibles : balles liftées, coupées, amorties, et autres volées, lobs, etc...

Mais assez parlé, le match commence...

LANCEMENT DU JEU POUR AMSTRAD CPC+ Cartouche

Eteignez l'ordinateur CPC+, ou la console.

Insérez la cartouche "**TENNIS CUP 2**" dans le port cartouche.

Allumez l'ordinateur CPC+, ou la console.

Pour plus d'informations consultez le Manuel livré avec la machine.

Les Menus du jeu sont en Anglais mais facilement compréhensibles.

Ce manuel vous indiquera la traduction française suivit du mot Anglais en question se trouvant sur l'écran.

Exemple : JOUEUR <PLAYER>

LES COMMANDES

TENNIS CUP permet de jouer :

- à un joueur (JOUEUR 1 <PLAYER 1>) contre l'Ordinateur ou
- à deux joueurs (JOUEUR 1 et JOUEUR 2 <PLAYER 2>).

Le Joueur 1 joue avec une manette de jeu de type Digital (c'est le modèle classique).

Par contre pour le joueur 2, nous avons aussi prévu d'exploiter la Manette de Jeu Analogique ; si vous possédez un tel type de manette, il sera utilisé par le JOUEUR 2.

JOUEUR 1

Manette de type digital connecté dans la prise Manette de Jeu 2.

JOUEUR 2

Manette digital connecté dans la prise Manette de Jeu 1 ou Manette de Jeu analogique dans le port Joystick analogique.

PAUSE

Bouton de pause, ou la lettre P sur CPC+, pressé 1 fois ou deuxième bouton de tir sur la manette AMSTRAD.

ABANDON

Bouton de pause, ou la lettre P sur CPC+, pressé 2 fois.

COMMENT JOUER A TENNIS CUP

La Manette de Jeu est utilisée dans deux modes différents selon si le bouton FEU de la Manette de Jeu est pressé ou non.

Si vous actionnez la Manette de Jeu sans presser le bouton FEU, vous déplacez le joueur, dans la direction désirée.

Si vous actionnez la Manette de Jeu en pressant ce bouton alors vous préparez la frappe de la balle qui s'effectue en relâchant le bouton.

SANS PRESSER LE BOUTON FEU

Vous pouvez déplacer votre joueur dans les huit directions afin de le positionner à l'endroit que vous souhaitez.

DIRECTION DE LA MANETTE DE JEU

ATTENTION : Si le déplacement est facile, il faut tout de même savoir à quel endroit il faut se placer pour frapper la balle correctement.

EN DIAGONALE VERS LA GAUCHE DU FILET	TOUT DROIT VERS LE FILET	EN DIAGONALE VERS LA DROITE DU FILET
VERS LA GAUCHE		VERS LA DROITE
EN DIAGONALE VERS LA GAUCHE DU FOND DU COURT	EN ARRIERE VERS LE FOND DU COURT	EN DIAGONALE VERS LA DROITE DU FOND DU COURT

EN PRESSANT LE BOUTON FEU

- La frappe de la balle :

Après vous être bien positionné par rapport à la balle, il vous faut encore choisir le coup le plus judicieux qui vous permettra de marquer le point.

L'ordinateur détermine automatiquement si le joueur fait un coup droit ou un revers selon que la balle arrive sur la droite ou sur la gauche du joueur.

Lorsque vous êtes placé, enfoncez le bouton feu : le joueur prépare son coup.

Tout en conservant le bouton feu enfoncé, vous pouvez indiquer une direction afin de déterminer le coup que vous voulez effectuer.

Lorsque vous relâchez le bouton feu, le coup part...

Les coups que vous pouvez effectuer dépendent de la position de votre joueur sur le terrain ainsi que de celle de l'adversaire (ou des adversaires dans le cas du double).

Dans tous les cas, en déplaçant la manette vers la gauche ou vers la droite, vous envoyez la balle dans cette direction.

Pour frapper une balle toute droite, vous devez conserver la Manette de Jeu en position centrale.

Vous pouvez combiner la direction de la balle avec l'effet que vous voulez lui imprimer.

Lorsque vous frappez la balle après le rebond, vous effectuez un coup de fond de court

* Si votre adversaire est en fond de court :

Pousser la manette vers l'avant ou vers l'arrière vous permet de donner de l'effet à la balle.

Si vous ne voulez pas en donner, laissez la manette en position centrale.

Lorsque vous poussez la manette vers l'avant, vous effectuez une balle coupée, c'est-à-dire une balle qui rebondit très bas et rapidement.

Lorsque vous tirez la manette vers l'arrière, vous donnez du lift à la balle : son rebond est haut et long. **BALLE COUPEE !**

BALLE LIFTEE VERS LA GAUCHE	BALLE LIFTEE	BALLE LIFTEE VERS LA DROITE
BALLE PLATE VERS LA GAUCHE	BALLE PLATE	BALLE PLATE VERS LA DROITE
BALLE COUPEE VERS LA GAUCHE	BALLE COUPEE	BALLE COUPEE VERS LA DROITE

* Si votre adversaire est au filet :

Vous disposez d'un nouveau coup qui remplace le lift : le lob.

Lorsque vous effectuez un lob, la balle est beaucoup plus haute et l'adversaire aura beaucoup de difficulté à la frapper.

Lorsque vous frappez la balle avant le rebond

Vous effectuez une volée.

Pousser la manette vers l'avant ou vers l'arrière vous permet alors de déterminer la longueur de votre volée.

En gardant la manette en position centrale, vous effectuez une volée puissante.

Lorsque vous poussez la manette vers l'avant, vous effectuez une volée profonde qui va frôler la ligne du fond de court.

Lorsque vous tirez la manette vers l'arrière, vous faites une amortie, c'est-à-dire une balle qui va rebondir mollement juste derrière le filet : c'est un des coups les plus efficaces du tennis mais aussi le plus difficile à réaliser.

VOLEE PROFONDE VERS LA GAUCHE	VOLEE PROFONDE & DROITE	VOLEE PROFONDE VERS LA DROITE
VOLEE PUISSANTE VERS LA GAUCHE	VOLEE PUISSANTE & DROITE	VOLEE PUISSANTE VERS LA DROITE
AMORTIE VERS LA GAUCHE	AMORTIE TOUTE DROITE	AMORTIE VERS LA DROITE

ATTENTION : Si l'adversaire effectue un lob lorsque vous êtes au filet, la balle est trop haute pour être frappée de volée. Dans ce cas, le joueur ne peut faire qu'un smash, soit vers la gauche, soit vers la droite, soit tout droit.

LE SERVICE

- Mais avant de faire un échange, il faut engager le point et effectuer un service.

Pour cela, lorsque vous enfoncez le bouton feu de la Manette de Jeu le joueur lance la balle, relâchez alors le bouton au moment désiré, la balle part.

Lorsque vous commencerez à maîtriser plus le service, vous pourrez alors aussi donner une direction et un effet au coup. En déplaçant la manette vers la gauche ou vers la droite, la balle ira vers la limite gauche ou droite du carré de service visé.

Si vous voulez servir au centre, laissez alors la manette en position centrale.
En poussant la manette vers l'avant, vous pouvez aussi effectuer un service plus puissant.

LES DIFFERENTES OPTIONS DE TENNIS CUP 2

Découvrez le menu principal :

Il vous propose de choisir parmi :

UN JOUEUR <ONE PLAYER>

DEUX JOUEURS <TWO PLAYERS>

PRISE EN MAIN <PRACTICE>

DEMO <DEMONSTRATION>

OPTIONS <OPTIONS>

A tout moment, vous pouvez revenir au menu principal en faisant **ABANDON** (Voir II les Commandes).

“UN JOUEUR”

Lorsque vous sélectionnez le mode “UN JOUEUR” dans le menu principal, vous entrez dans l'éditeur de joueur.

L'Editeur permet de modifier les caractéristiques du Joueur.

Vous pouvez renommer le joueur, pour cela placez vous sur la ligne NAME, pressez le Bouton Feu et choisissez les lettres en utilisant la Manette de Jeu, validez en réappuyant sur le Bouton Feu. Puis choisissez sa nationalité.

Il est ensuite possible de modifier les "Coups Importants", au départ tous les pourcentages du joueur sont à 50%, pour :

SERVICE	<SERVE>
COUP DROIT	<FOREHAND>
REVERS	<BACKHAND>
VOLEE DE COUP DROIT	<RIGHT HAND VOLLEY>
VOLEE DE REVERS	<LEFT HAND VOLLEY>

Vous disposez de 30 points de crédit que vous pouvez répartir comme bon vous semble. Il vous est aussi possible de diminuer les pourcentages de certains coups afin d'en améliorer d'autres.

IMPORTANT : Les pourcentages correspondent à un taux : plus ils sont élevés, plus vos balles sont précises.

Certains coups sont plus difficiles que d'autres à réaliser, il faut donc un très bon niveau de maîtrise pour les réussir à coup sûr.

Sélectionnez l'option "CONTINUER" <CONTINUE> pour quitter l'éditeur.

TENNIS CUP vous propose alors de choisir entre :

EXHIBITION SIMPLE	<SINGLES EXHIBITION>
EXHIBITION DOUBLE	<DOUBLES EXHIBITION>
ENTRAINEMENT	<TRAINING>
TOURNOI	<TOURNAMENT>
COUPE DAVIS	<DAVIS CUP>

“EXHIBITION SIMPLE”

Lorsque vous sélectionnez EXHIBITION SIMPLE, vous avez le choix entre :

CHOISIR ADVERSAIRE	<SELECT YOUR OPPONENT>
CREER ADVERSAIRE	<CREATE YOUR OPPONENT>

Après cela, vous devez choisir la surface du court :

TERRE BATTUE	<CLAY COURT>
CIMENT	<HARD COURT>
SALLE	<INDOORS COURT>
HERBE	<GRASS COURT>

Votre match d'exhibition peut alors commencer.

Vous pouvez y mettre fin à n'importe quel moment de la partie en faisant ABANDON.

"EXHIBITION DOUBLE"

Lorsque vous sélectionnez l'option EXHIBITION DOUBLE, vous devez d'abord choisir votre partenaire parmi deux joueurs de même nationalité.

Pour cela, déplacez la manette vers la gauche ou vers la droite pour visualiser les fiches de joueur et validez avec le bouton feu.

Après, vous devez choisir vos adversaires parmi les équipes des autres pays.

"ENTRAINEMENT"

Lorsque vous sélectionnez l'option ENTRAINEMENT <TRAINING>, vous devez ensuite préciser si vous souhaitez vous entraîner soit en fond de court <BASE LINE>, soit au filet <VOLLEY>, soit au smash, puis choisissez le terrain de jeu.

Vous vous trouvez ensuite face à un robot qui va vous envoyer des balles de plus en plus croisées et de plus en plus rapides.

"TOURNOI" <TOURNAMENT>

Choisissez tout d'abord un des quatre Tournois du Grand Chelem.

Vous commencerez au 1/16 de finale.

Au fil des matchs, votre joueur va acquérir une certaine expérience du tennis. Essayez d'aller jusqu'en Finale !

“COUPE DAVIS”

La COUPE DAVIS est une compétition qui n'a rien à voir avec les autres tournois de tennis.

Avec votre partenaire, vous y défendez les couleurs de votre pays dans une série de matchs de simple et de double.

Lorsque vous choisissez cette option, vous devez donc d'abord choisir votre partenaire parmi les deux joueurs ayant la même nationalité que vous.

Vous débutez alors en 1/8ème de finale. Vous rencontrez d'abord en simple le premier joueur de l'équipe adverse. Puis votre partenaire affronte l'autre joueur adverse.

Ensuite, vous devez disputer un match de double contre vos deux adversaires.

Après cela, vous rencontrez le deuxième joueur adverse dans un match de simple, avant que votre partenaire ne rencontre le premier joueur.

Si votre équipe remporte au moins 3 des 5 rencontres, alors votre pays est qualifié pour le prochain tour.

Ramènerez vous la COUPE DAVIS dans votre pays ???

“DEUX JOUEURS”

Deux joueurs peuvent jouer à TENNIS CUP 2 en même temps.

Lorsque vous avez sélectionné l'option DEUX JOUEURS dans le menu principal, vous pouvez utiliser l'éditeur pour définir les deux joueurs.

Après cela, vous avez le choix entre : EXHIBITION SIMPLE, EXHIBITION DOUBLE ou COUPE DAVIS. *

“EXHIBITION SIMPLE”

Avant de commencer un match de simple contre l'un de vos amis, vous devez choisir la surface du court :
TERRE BATTUE, CIMENT, SALLE ou HERBE.

“EXHIBITION DOUBLE”

Lorsque vous choisissez EXHIBITION DOUBLE, vous allez affronter, avec votre ami, une des équipes n'ayant pas la même nationalité que vous.

Déplacez la manette vers la gauche ou vers la droite pour visualiser les différentes équipes et validez en appuyant sur le bouton feu.

Sélectionnez ensuite la surface sur laquelle vous allez jouer: TERRE BATTUE, CIMENT, SALLE, ou HERBE.

Votre match de double peut alors commencer.

Vous pouvez y mettre fin à n'importe quel moment de la partie en faisant ABANDON.

“COUPE DAVIS”

Il s'agit de la même option que dans le mode UN JOUEUR, à part que votre partenaire est joué par votre ami (JOUEUR N° 2).

"PRISE EN MAIN"

<PRACTICE>

Lorsque vous sélectionnez l'option PRISE EN MAIN, vous vous retrouvez sur le court avec un robot en face de vous. Il vous envoie des balles lentes dans toutes les directions.

Cette option vous permet de vous exercer à la manipulation du joueur et des différents coups.

Faites ABANDON pour revenir au menu principal.

"DEMO"

<DEMONSTRATION>

Le mode démonstration vous permet d'assister à un match d'exhibition en simple, puis en double.

Vous pouvez ainsi voir ce que peut donner une rencontre de TENNIS CUP au plus haut niveau.

"OPTIONS"

<OPTIONS>

Le menu OPTION vous permet de régler les différents paramètres du jeu.

*** DUREE DU MATCH : <GAME 1 SET>**

Le vainqueur est le premier à avoir remporté 1 set, 2 sets ou bien 3 sets.

*** VITESSE DU JEU :** **<MEDIUM SPEED>**

La vitesse de la balle peut être plus ou moins rapide.

*** NOMBRE D'ECRANS :** **<SPLIT SCREEN> =2 ECRANS**
 <SINGLE SCREEN>=1 ECRAN

Le jeu peut être visualisé sur UN ou DEUX écrans, lorsque vous êtes seul à jouer contre l'Ordinateur en simple.

*** MANETTE DE JEU :** **<PLAYER 2 PORT>**

Si vous utilisez une manette analogique, et ce uniquement pour le Joueur n° 2, vous devez modifier le paramètre Manette de Jeu en le passant de DIGITAL à ANALOGIQUE <ANALOG>.

QUELQUES PRECISIONS TENNISTIQUES

LES SCORES

DECOMPTE D'UN JEU

Le décompte des points au tennis est différent des autres sports. Lorsque le score est annoncé, c'est toujours celui du serveur qui est le premier.

Pour gagner le jeu, il faut remporter 4 points, avec au moins 2 points d'écart.

Le premier point est appelé "15".

Le second point est appelé "30".

Le troisième point est appelé "40".

Le point gagnant est appelé "JEU".

Lorsque les joueurs sont à égalité 40-40, celui qui gagne le point suivant prend l'avantage. L'arbitre annonce "AVANTAGE XXX". Si ce joueur remporte le point suivant, il gagne le jeu sinon il y a "EGALITE".

DECOMPTE D'UN SET

Un set est terminé lorsque l'un des joueurs a gagné 6 jeux avec au moins 2 jeux d'écart.

Si le score est de 6-6, généralement il y a un TIE-BREAK (jeu décisif).

LE TIE-BREAK

Le premier joueur qui remporte 7 points avec au moins 2 points d'écart remporte le TIE-BREAK et par conséquent le set.

Le décompte des points se fait normalement.

Par contre chacun des joueurs sert à tour de rôle.

Celui qui engage le TIE-BREAK sert une seule fois de la droite vers la gauche.

Puis chacun des joueurs sert 2 fois, d'abord de la gauche vers la droite, ensuite dans l'autre sens.

DECOMPTE DU MATCH

Généralement, les rencontres de tennis se disputent au meilleur des 3 sets, c'est-à-dire que le premier joueur à remporter 2 sets gagne le match.

Certains tournois comme ceux du GRAND CHELEM se disputent au meilleur des 5 sets (3 sets gagnants).

LE SERVICE

Pour être valable, une balle de service doit passer au-dessus du filet sans rebond et atterrir dans le carré de service diagonalement opposé à la position du serveur.

Le receveur doit laisser rebondir la balle une fois avant de la renvoyer.

Le serveur dispose à chaque point de 2 balles de service.

Si la première balle ne tombe pas dans le carré, elle est annoncée "FAUTE" et le joueur doit servir sa seconde balle.

S'il rate une deuxième fois son service, le point est accordé à l'adversaire.

Lorsque la balle heurte le filet et tombe dans le carré, une nouvelle balle de service est accordée au serveur.

POINTS GAGNANTS OU PERDANTS

Alors que vous devez attendre que la balle ait rebondi une fois avant de renvoyer le service, durant l'échange vous n'êtes pas obligé d'attendre qu'elle rebondisse pour la frapper.

Si la balle rebondit 2 fois dans votre moitié de court, le point est donné à l'adversaire.

Si la balle que vous venez de frapper ne franchit pas le filet, vous perdez le point.

Si votre balle ne rebondit pas dans les limites du court adverse, le point est perdu.

Si vous touchez le filet ou bien frappez la balle alors qu'elle est encore dans le terrain adverse, vous perdez le point.

Si vous touchez la balle plus d'une fois pour lui faire franchir le filet, votre adversaire gagne le point.

DIFFERENCES ENTRE LE SIMPLE ET LE DOUBLE

Le court de double est plus large que le court de simple : la balle peut rebondir dans les couloirs situés sur les côtés du court. Par contre les carrés de service ne changent pas de taille.

En double, le service est alterné entre les équipes et les joueurs d'une même équipe : le joueur 1 de l'équipe 1 sert le premier jeu, puis le joueur 1 de l'équipe 2, ensuite c'est au tour du joueur 2 de l'équipe 1 et enfin le joueur 2 de l'équipe 2.

Puis le joueur 1 de l'équipe 1 sert à nouveau, ...

Chaque joueur reçoit toujours les services du même côté : si le joueur 1 reçoit les services atterrissant sur le côté droit du court, c'est le joueur 2 qui recevra les autres services.

Si un joueur renvoi le service qui ne lui était pas destiné, il perd le point.

Après le service, les 2 joueurs de l'équipe peuvent se déplacer librement sur le court et frapper la balle s'il le souhaite.

LES DIFFERENTES SURFACES

La surface d'un court de tennis influe sur la vitesse et la hauteur des rebonds.

Vous avez le choix entre des surfaces lentes (TERRE BATTUE) ou des surfaces rapides (BETON).

De plus certaines surfaces sont plus éprouvantes que d'autres pour les joueurs.

L'EQUIPE QUI A REALISE TENNIS CUP

CHEF DE PROJET :

Christophe GOMEZ

PROGRAMMATION : Version CPC & CPC+

Yves ADA

Responsable de projet CPC +

Olivier Richez

ILLUSTRATIONS & ANIMATIONS :

Dominique SABLONS

MUSIQUES & BRUITAGES :

Michel WINOGRADOFF

Remerciements à :

Vincent BAILLET,
Dominique TRIANA,
Bernard AURÉ,
Florence de MARTINO,
Laurent WEILL.

TENNIS CUP II

User's Manual

Congratulations ! You just bought another LORICIEL GAME !

TENNIS CUP 2 is more than a game, it is the best Tennis simulation released to date.

This software was developed to allow optimal use of the new capacities added to the GX 4000 and to the AMSTRAD CPC+ series.

The animation, graphics and programming have been approached from a completely new angle.

You can choose from 32 possible opponents, each with their own qualities, defects and tactics.

In addition, you can use the edit facility to create an opponent and to adjust the difficulty level of the game.

The innovative two-screen concept allows both players to see the game from their individual perspectives, so neither is handicapped. This feature makes you really feel like you are one of the on-screen players.

Or you can play in the full screen mode in order to see both players.

Every shot is possible : top spins, low returns, drop shots, forehands, backhands, smashes, volley shots, etc...

But enough said about the game... Let's play !

LOADING INSTRUCTIONS FOR AMSTRAD CPC+ WITH CARTRIDGE

Switch off your CPC+ or your console.

Insert the "**TENNIS CUP 2**" cartridge into the cartridge port.

Switch on your CPC+ or your console.

For more information, consult the user's manual for your machine.

CONTROLS

TENNIS CUP 2 allows :

- a one-player game, with the computer as your opponent

or

- a two-player game.

Player 1 uses a Digital Joystick (the most common model).

The program has been designed to also operate with an Analog Joystick. If you have this type of joystick, Player 2 should use it.

PLAYER 1

Digital Joystick connected to Joystick port 2.

PLAYER 2

Digital Joystick connected to Joystick port 1

or

Analog Joystick connected to Analog Joystick port.

PAUSE

Pause button, or press one time the P letter on your CPC + or the second fire button on the AMSTRAD joystick.

ABANDON

Pause button, or press two times the P letter on your CPC +.

HOW TO PLAY TENNIS CUP

You can use the joystick in two different modes, depending on how you use the Fire Button of the Joystick.

If you move your Joystick without holding the Fire Button, the player will move in the direction of the joystick.

If you move your Joystick while holding the Fire Button, you aim your shot in the direction of the joystick. To hit your shot, release the Fire Button.

WITHOUT HOLDING THE FIRE BUTTON

You can move your player in 8 directions, in order to position him where you want.

DIAGONALLY TO THE LEFT THE NET	STRAIGHT TO SIDE OF THE NET	DIAGONALLY TO THE RIGHT SIDE OF THE NET
TO THE LEFT		TO THE RIGHT
DIAGONALLY THE LEFT SIDE OF OF THE BASELINE	TO TO THE BASELINE IN THE MIDDLE OF THE COURT	DIAGONALLY TO THE RIGHT SIDE THE BASELINE

NOTE : Moving the player may seem easy , but you must always be concerned about positioning your player in the right spot in order to correctly hit the ball.

WHILE HOLDING THE FIRE BUTTON

- Hitting the ball :

After setting your tactical position, you must think of the most effective shot that will allow you to score. When the ball arrives on the right side of the player, the program will automatically make him hit a forehand shot. When the ball arrives on his left side, it will make him hit a backhand shot. Once you are positioned, hold the Fire Button : the player is getting ready to hit.

While holding the Fire Button, you can indicate a direction in order to aim your shot. When you release the Fire Button, you hit the ball...

The possible shots you can hit depend on the position of your player on the court and on your opponent's position.

In any case, by moving the Joystick to the left or to the right you are determining where you will hit the ball.

To hit the ball straight, you must keep your Joystick in the central position.

It is possible to program the spin and direction of your ball.

WHEN YOU HIT THE BALL AFTER IT HAS BOUNCED IN YOUR COURT, YOU WILL PLAY A 'BASELINE' GAME, SO THAT

* If your opponent is at the far end of the court :

and you want to put spin on your ball, move the joystick forward or backward.

If you don't want to spin the ball, just leave the joystick in the central position.

When you move the joystick forward, you put top spin on the ball — so that it will bounce very low and fast.

When you move the joystick backward, you put back spin on the ball — it will bounce very high and slowly and result in a 'drop shot.'

TOP SPIN SHOT TO THE LEFT	TOP SPIN SHOT	TOP SPIN SHOT TO THE RIGHT
FLAT SHOT TO THE LEFT	FLAT SHOT	FLAT SHOT TO THE RIGHT
DROP SHOT TO THE LEFT	DROP SHOT	DROP SHOT TO THE RIGHT

* If your opponent is at the net :

Here is a new shot : the lob.

With this shot, the ball is much higher and it will be more difficult for your opponent to hit it back.

WHEN YOU HIT THE BALL BEFORE IT BOUNCES IN YOUR COURT

You are hitting a volley shot.

By moving the joystick forward or backward, you set the length of your volley shot.

By keeping the joystick in the central position, your volley shot will be powerful.

When you move the joystick forward, you hit a deep volley that will skim along the base line.

When you move it backward, you hit a drop shot volley; the ball will bounce slackly just behind the net. This is one of the most efficient shots in tennis, but also one of the most difficult to achieve.

DEEP VOLLEY TO THE LEFT	DEEP VOLLEY STRAIGHT	DEEP VOLLEY TO THE RIGHT
MIDCOURT VOLLEY TO THE LEFT	MIDCOURT VOLLEY	MIDCOURT VOLLEY TO THE RIGHT
DROP SHOT VOLLEY TO THE LEFT	DROP SHOT VOLLEY STRAIGHT	DROP SHOT VOLLEY TO THE RIGHT

NOTE : When your opponent hits a lob to you when you are at the net, the ball is too high for you to hit a volley shot. Your only choice is to smash the ball to the left, to the right, or straight ahead.

SERVING

When you are pressing the Fire Button on your joystick, you are preparing the ball. You just have to release the Fire Button when you wish to hit the ball and serve.

After a while, you will learn to master your service ; then you will be able to give special spins and directions to your shots.

By moving the joystick to the left or to the right, the ball will go to the left or right limit of the service court.
If you want your service to bounce in the center, just leave your joystick in the central position.
By moving your joystick forward, your service will be more powerful.

TENNIS CUP 2 OPTIONS

The main menu displays the following choices :

- <ONE PLAYER>
- <TWO PLAYERS>
- <PRACTICE>
- <DEMONSTRATION>
- <OPTIONS>

At any time you can return to the main menu by pressing the ABANDON key (see CONTROLS).

<ONE PLAYER>

When you select <ONE PLAYER> from the main menu, you enter the Player Editor.

The Editor allows you to modify the player's characteristics.

You can rename a player by pointing the cursor on the NAME line. Press the Fire Button and select the letters with the joystick. You validate the letters by pressing again the Fire Button. Then choose the player's nationality.

You can increase or decrease your skill level for each type of shot.

All your player's skills begin at 50% for the following choices :

- <SERVE>
- <FOREHAND>

<BACKHAND>
<RIGHT HAND VOLLEY>
<LEFT HAND VOLLEY>

You have 30 points to add to his skills the way you want.

You can also reduce percentage points of a shot and add them to another one.

These percentages are in proportion of the efficiency of your shots.

The higher they are the more efficient your shots will be.

Some shots are harder to achieve than others and need a good mastering of the game to be successfully hit.

To quit the Player Editor select the <CONTINUE> option.

You will now see a new menu with these choices :

<SINGLES EXHIBITIONS>
<DOUBLES EXHIBITIONS>
<TRAINING>
<TOURNAMENT>
<DAVIS CUP>

<SINGLES EXHIBITIONS>

When you select <SINGLES EXHIBITION>, you must choose either SELECT YOUR OPPONENT, or CREATE YOUR OPPONENT.

Then you must choose between court surfaces :

<CLAY COURT>

<HARD COURT>

<INDOORS COURT>

<GRASS COURT>

After you have made your choice, your exhibition match begins.

You can end it at any moment of the game just by pressing the ABANDON key.

<DOUBLES EXHIBITIONS>

When you select DOUBLES EXHIBITION, you must first select your doubles partner. You can choose between two players of same nationality.

Move the joystick to the left and right to see the players' files then press the Fire Button to validate your choice.

Then you must choose your opponents in the other countries' teams.

<TRAINING>

When you select TRAINING, you must choose the shot you wish to practice : BASE LINE, VOLLEY, SMASH.

Then choose your court surface.

After you choose your shot, the automatic ball machine will help you practice that shot. The longer you practice with the machine, the harder and faster its shots become.

<TOURNAMENT>

You must first select one of the four World's greatest tournament.

You will start playing the 1/16 finals, through the semi-finals, and on to the finals.

While competing your player will improve his tennis experience. Try to make it to the finals and good luck !

<DAVIS CUP>

Davis Cup is unlike anything else in the world of tennis.

You must compete in both singles and doubles play to make it to the finals.

When you select DAVIS CUP from the menu, you must choose a doubles partner among the two players coming from your player's country.

You will start playing 1/8 finals. First, you will play, in a single match, against the first player of the adversary team.

Then your partner will play against the other opponent player.

You will then play a doubles match against the opponent team.

It is not over yet ! You still have to play a singles match against the second player of the opponent team before your partner challenges the first opponent player. If your team wins at least three of these five matches, your country qualifies for the next round up to the finals.

Will you triumphantly win the DAVIS CUP for your country ?

<TWO PLAYERS>

Two players can play TENNIS CUP 2 at the same time. Select the TWO PLAYER option from the main menu : by using the Player Editor, you will be able to give both players their characteristics.

Then you can choose either SINGLES EXHIBITION, DOUBLES EXHIBITION, or DAVIS CUP.

<SINGLES EXHIBITION>

You and a friend will play a match of singles tennis, but before you begin, you must select a court surface, CLAY COURT, HARD COURT, INDOORS, or GRASS.

<DOUBLES EXHIBITION>

When you select DOUBLES EXHIBITION, you and a friend will play a match of doubles tennis against another country's team.

Move the Joystick to the right or to the left to scan through the different computer teams. You will select one by pressing the Fire Button.

You may then select a court surface, CLAY COURT, HARD COURT, INDOORS, or GRASS.

Your Doubles tennis match may then begin.

You may quit the game at any time by pressing the ABANDON key.

<DAVIS CUP>

You will compete the same way as described in the ONE PLAYER mode. The only difference is that your partner is not a computer player anymore, it is real human being : your friend !

<PRACTICE>

When you select PRACTICE from the Main Menu, you face Tennis Cup's automatic ball machine. Return the shots that the ball machines unleashes at you in every direction. This option will help you to sharpen you court skills.

Press the ABANDON key to return to the Main Menu.

<DEMO>

Selecting DEMO from the Main Menu will show you a singles and a doubles demonstration match between some Tennis Cup's computer players.

Here you can see what Tennis Cup looks like when played at its best.

<OPTIONS>

Selecting OPTIONS from the Main Menu allows you to set Tennis Cup's main parameters :

*** MATCH LENGTH**

<MATCH 1 SET>

You can set the match length at either one, three, or five sets.

*** GAME SPEED**

<MEDIUM SPEED>

You can set the speed of the ball to make Tennis Cup easier to learn or more challenging to play.

*** PERSPECTIVES**

<SPLIT SCREEN> = 2 screens

<SINGLE SCREEN> = 1 screen

You may visualize the game through a single or a double perspective, when you play a singles tennis match against the computer.

*** JOYSTICK**

<PLAYER 2 PORT>

If player nº 2 uses an Analog Joystick, you will need to modify the joystick parameter from DIGITAL to <ANALOG>.

THE RULES OF TENNIS

SCORING IN TENNIS

SCORING A GAME

Scoring in Tennis is different than that in any other sport. When scores are mentioned, the server's score is

always given first, regardless of who is ahead in the game.

A player needs to score at least four points to win a game and must win two points more than the opponent to signal the end of a game.

- * 0 points is called "Love"
- * The first point is called "15"
- * The second point is called "30"
- * The third point is called "40"
- * The winning point is called "game"

When the players are scoring 40 to 40, the next one to win a point will score an ADVANTAGE. The Referee announces "ADVANTAGE <NAME OF THE PLAYER>". If the same player wins the following point, he will score the game. If the score is tied, it is a DEUCE.

SCORING A SET

A set is completed when one of the players wins six games. Similar to scoring a game, a player must win two games in a row to win the set.

If the players score a tied 6-6, it is a TIEBREAK.

TIEBREAKERS

The first player to win 7 points (counting by one's) wins the set if he leads by a margin of 2 points or more.

The player who starts the TIE BREAK will only serve once from the right side of the court. Then each player will serve twice, first from the left side and then from the right side of the court.

SCORING A MATCH

The most common method of scoring matches for men and women tennis players is the best of three sets. The first player to win two sets wins the match.

In many professional and even some amateur tournaments, the men play a best of five sets.

SERVING THE BALL

A legal serve must travel over the net and land within the service court diagonally across the serving position. Your opponent must let the ball bounce before returning your serve.

As server, you have two chances to serve within the appropriate service court. If you miss, the shot is called a "fault". If you "fault" twice in a row, the opponent wins the point.

Serves that hit the net and fall into the opponent's side of the court do not count as fault or a serve.

POINTS AND PLAY

- *While you must wait until the ball bounces before you return a serve, you can hit any subsequent shots while the ball is still in the air.

- *If the ball bounces twice on your side of the court, your opponent wins the point.

- *If your return shot does not clear the net, your opponent wins the point.

*If your return shot lands outside of the boundary area on the court (sidelines or baselines), your opponent wins the point.

*If you touch the net or hit a return before the ball crosses the net, your opponent wins the point.

*If you hit the ball more than once in trying to get it across the net, your opponent wins the point.

SINGLES VS. DOUBLES

*While the service area is the same in singles and doubles, the sideline boundary is wider in a doubles match.

*The serve is alternated between teams (Team 1 serves the first game, Team 2 serves the second game), and between players on a team (If player 1 serves game 1, the teammate serves in game 3).

*Players always receive serve on one side of the court. If player 1 receives serve on the right side of the court, that player will always receive the serves to that side of the court. Player 2 will receive the other serves. If the wrong player returns the service, the serving team wins the point.

*After the serve, players can move about freely on the court and return balls at will. There is no obligation to alternate hits of the ball during a game.

COURT SURFACES

The court surface influences the speed and bounce of the ball.

You can choose between slow surfaces (CLAY) or fast surfaces (HARDCOURT).

Some players tire more quickly on certain kind of surfaces.

TENNIS CUP CREDITS

PROJECT MANAGER :

Christophe GOMEZ

PROGRAMMERS :

CPC & CPC+ versions

Yves ADA

Project manager CPC+

Olivier RICHEZ

DESIGN & GRAPHICS :

Dominique SABLONS

MUSIC & SOUND FX :

Michel WINOGRADOFF

TRANSLATION :

Dominique FRIEDMAN

MANY THANKS TO :

Vincent BAILLET,
Dominique TRIANA,
Bernard AURE,
Florence de MARTINO,
and Laurent WEILL.

